

(19)대한민국특허청(KR)  
(12) 등록특허공보(B1)

(51) 。 Int. Cl. G06F 17/00 (2006.01)	(45) 공고일자 (11) 등록번호 (24) 등록일자	2006년08월31일 10-0618997 2006년08월25일
---	-------------------------------------	--

(21) 출원번호	10-2000-0018668	(65) 공개번호	10-2001-0095534
(22) 출원일자	2000년04월10일	(43) 공개일자	2001년11월07일

(73) 특허권자	삼성전자주식회사 경기도 수원시 영통구 매탄동 416
(72) 발명자	이강천 서울특별시강동구명일동주공9단지914동602호
(74) 대리인	리엔목특허법인 이해영

심사관 : 최재귀

(54) 홈 페이지 광고 방법

요약

홈 페이지 광고 방법이 개시된다. 본 발명에 따른 홈 페이지 광고 방법은 네트워크로 접속된 서버 컴퓨터와 클라이언트 컴퓨터들 사이에서 서버 컴퓨터로부터 클라이언트 컴퓨터에 광고 정보를 포함하는 홈페이지 데이터를 전송하는 홈페이지 광고 방법에 있어서, (a) 클라이언트 컴퓨터의 운영 체제상에서 동작하는 소정의 멀티 플랫폼을 구현하기 위한 소정의 객체 지향 프로그래밍 언어를 사용하여, 홈 페이지 주요 내용 정보와 광고 정보를 별도의 창으로 화면상에 디스플레이하기 위한 소정의 계층 기능을 수행하는 적어도 하나 이상의 프로그램 코드를 포함하는 홈페이지 데이터를 서버 컴퓨터에서 네트워크 상으로 전송하는 단계;를 포함하는 것을 특징으로 한다. 상기와 같은 홈 페이지 광고 방법은 광고 화면들에 의하여 홈페이지 화면이 복잡해지는 것을 방지할 수 있고, 사용자의 주의를 효과적으로 끌 수 있다.

대표도

도 2

명세서

도면의 간단한 설명

도 1a 내지 도 1c는 종래의 홈 페이지 광고 방법을 설명하기 위한 도면이다.

도 2는 본 발명의 일실시예에 따른 홈 페이지 광고 방법에서 사용하는 홈페이지 데이터의 구조를 나타낸 도면이다.

도 3은 도 2의 구조를 가지는 홈페이지 데이터를 서버 컴퓨터에서 클라이언트 컴퓨터로 전송하는 과정을 설명하기 위한 도면이다.

도 4는 도 1의 실시예에 따른 홈 페이지 광고 방법을 사용하여 전송된 홈페이지 데이터가 클라이언트 컴퓨터에서 실행되는 과정을 나타낸 블록도이다.

도 5a 내지 도 5c는 도 1의 실시예에 따른 홈 페이지 광고 방법을 사용하여 전송된 홈페이지 데이터가 클라이언트 컴퓨터의 화면상에서 디스플레이되는 동작을 설명하기 위한 화면의 예이다.

도 6는 본 발명의 다른 실시예에 따른 홈 페이지 광고 방법에서 사용하는 홈페이지 데이터의 구조를 나타낸 도면이다.

도 7은 도 6의 실시예에 따른 홈 페이지 광고 방법을 사용하여 전송된 홈페이지 데이터가 클라이언트 컴퓨터에서 실행되는 과정을 나타낸 블록도이다.

도 8a 내지 도 8c는 도 1의 실시예에 따른 홈 페이지 광고 방법을 사용하여 전송된 홈페이지 데이터가 클라이언트 컴퓨터의 화면상에서 디스플레이되는 동작을 설명하기 위한 화면의 예이다.

## 발명의 상세한 설명

### 발명의 목적

#### 발명이 속하는 기술 및 그 분야의 종래기술

본 발명은 홈 페이지 광고 방법에 관한 것으로, 더 상세하게는 네트워크로 접속된 서버 컴퓨터와 클라이언트 컴퓨터들 사이에서 서버 컴퓨터로부터 클라이언트 컴퓨터에 광고 정보를 포함하는 홈페이지 데이터를 전송하는 홈페이지 광고 방법에 관한 것이다.

종래의 홈 페이지 광고 방법은 주로 배너(banner) 광고라고 칭해지는 방법을 사용한다. 이러한 배너 광고들은 애니메이션을 수행하는 GIF 형식(animated-GIF)의 파일로 이루어지며, 사용자 컴퓨터의 화면에 항상 나타내어진다. 도 1a 내지 도 1c는 종래의 홈 페이지 광고 방법을 설명하기 위한 도면을 나타내었다. 도 1a 내지 도 1c를 참조하면, 종래의 홈 페이지 광고 방법에 따른 홈페이지 화면에서는 배너 형태의 광고 정보(102, 104, 106, 108, 110)를 홈페이지의 화면에 나타낸다.

하지만, 상기와 같은 종래의 홈페이지 광고 방법은 배너 형태의 광고 화면이 항상 홈페이지 화면상에 나타내어지기 때문에 그 광고의 양의 많은 경우에 홈페이지가 지나치게 복잡해 보인다는 단점이 있다. 더욱이, 광고 화면이 전체 홈페이지상에 많은 부분을 차지하면, 홈페이지에 접속하는 사용자들은 그 홈페이지에 접속하는 것을 기피하게 될 수 있다는 문제점이 있다. 또한, 광고의 양이 적은 경우에도 사용자의 주의를 끌기에는 부족하다는 단점이 있다.

이와 같은 문제점을 보완하기 위한 다른 종래 기술에 따른 홈 페이지 광고 방법은 작은 광고 화면이 사용자의 마우스 커서를 추적하면서 화면을 따라 이동하도록 홈페이지 데이터를 구성한다.

하지만, 상기와 같은 홈 페이지 광고 방법은 사용 가능한 광고 화면이 작아야 하기 때문에 광고 내용이 한정되고, 사용자가 동작하는 마우스 커서를 다니기 때문에 사용자에게 불쾌감을 줄 수 있다는 문제점이 있다.

#### 발명이 이루고자 하는 기술적 과제

본 발명이 이루고자 하는 기술적 과제는 광고 화면에 의하여 홈페이지의 환경을 복잡하지 않도록 하고 사용자의 주의를 끌 수 있는 홈페이지 광고 방법을 제공하는 것이다.

본 발명이 이루고자 하는 다른 기술적 과제는 상기 홈페이지 광고 방법을 수행하는 프로그램이 저장된 컴퓨터 독취 가능 기록 매체를 제공하는 것이다.

### 발명의 구성 및 작용

상기 과제를 이루기 위하여 본 발명의 일측면에 따른 홈 페이지 광고 방법은 네트워크로 접속된 서버 컴퓨터와 클라이언트 컴퓨터들 사이에서 서버 컴퓨터로부터 클라이언트 컴퓨터에 광고 정보를 포함하는 홈페이지 데이터를 전송하는 홈페이지 광고 방법에 있어서, (a) 클라이언트 컴퓨터의 운영 체제상에서 동작하는 소정의 멀티 플랫폼을 구현하기 위한 소정의 객

체 지향 프로그래밍 언어를 사용하여, 홈 페이지 주요 내용 정보와 광고 정보를 별도의 창으로 화면상에 디스플레이하기 위한 소정의 계층 기능을 수행하는 적어도 하나이상의 프로그램 코드를 포함하는 홈페이지 데이터를 서버 컴퓨터에서 네트워크 상으로 전송하는 단계;를 포함하는 것을 특징으로 한다.

또한, 상기 프로그램 코드는, 외부 운영체제 내의 타이머값 교환에 따라 홈 페이지 주요 내용 정보와 광고 정보를 선택적으로 디스플레이되도록 초기화하는 소정의 온로드 이벤트 기능을 수행하는 적어도 하나 이상의 프로그램 코드를 더 포함하는 것이 바람직하다.

또한, 상기 과제를 이루기 위하여 본 발명의 다른 측면에 따른 홈 페이지 광고 방법은 네트워크로 접속된 서버 컴퓨터와 클라이언트 컴퓨터들 사이에서 서버 컴퓨터가 클라이언트 컴퓨터로 광고 정보를 포함하는 홈페이지 데이터를 전송하는 홈페이지 광고 방법에 있어서, (a) 클라이언트 컴퓨터의 운영 체제상에서 동작하는 소정의 멀티 플랫폼을 구현하기 위한 소정의 객체 지향 프로그래밍 언어를 사용하여, 광고 정보가 홈 페이지 주요 내용 정보에 대하여 숨겨지는 소정의 계층 기능을 수행하는 적어도 하나이상의 프로그램 코드를 포함하는 홈페이지 데이터를 네트워크 상으로 전송하는 단계;를 포함하는 것을 특징으로 한다.

또한, 상기 프로그램 코드는, 외부 운영체제 내의 타이머값 교환에 따라 광고 정보가 홈페이지 화면상에서 선택적으로 디스플레이되고 광고 정보의 표시 위치가 이동되도록 하는 소정의 액티브엑스 기능을 수행하는 적어도 하나 이상의 프로그램 코드를 더 포함하는 것이 바람직하다.

또한, 상기 표시 위치는 임의로 이동되도록 설정되거나, 이동시키고 하는 위치값을 저장하고, 상기 위치값에 의하여 지정된 위치로 이동되어 표시되도록 설정되는 것이 가능하다.

또한, 상기 다른 과제를 이루기 위하여 본 발명의 일측면에 따른 컴퓨터 독취 가능 기록매체는 네트워크로 접속된 서버 컴퓨터와 클라이언트 컴퓨터들 사이에서 서버 컴퓨터가 클라이언트 컴퓨터로 전송하는 광고 정보를 포함한 홈페이지 데이터를 저장하는 컴퓨터 독취 가능 기록매체에 있어서, (a) 클라이언트 컴퓨터의 운영 체제상에서 동작하는 소정의 멀티 플랫폼을 구현하기 위한 소정의 객체 지향 프로그래밍 언어를 사용하여, 홈 페이지 주요 내용 정보와 광고 정보를 별도의 창으로 화면상에 디스플레이하기 위한 소정의 계층 기능을 수행하는 적어도 하나이상의 프로그램 코드;를 저장하는 것을 특징으로 한다.

또한, 상기 다른 과제를 이루기 위하여 본 발명의 다른 측면에 따른 컴퓨터 독취 가능 기록매체는 네트워크로 접속된 서버 컴퓨터와 클라이언트 컴퓨터들 사이에서 서버 컴퓨터가 클라이언트 컴퓨터로 전송하는 광고 정보를 포함한 홈페이지 데이터를 저장하는 컴퓨터 독취 가능 기록매체에 있어서, (a) 클라이언트 컴퓨터의 운영 체제상에서 동작하는 소정의 멀티 플랫폼을 구현하기 위한 소정의 객체 지향 프로그래밍 언어를 사용하여, 광고 정보가 홈 페이지 주요 내용 정보에 대하여 숨겨지는 소정의 계층 기능을 수행하는 적어도 하나이상의 프로그램 코드;를 저장하는 것을 특징으로 한다.

이하 첨부된 도면들을 참조하여 본 발명의 바람직한 실시예들을 상세히 설명하기로 한다.

도 2에는 본 발명의 일실시예에 따른 홈 페이지 광고 방법에서 사용하는 홈페이지 데이터의 구조를 나타내었다. 도 2를 참조하면, 본 발명의 일실시예에 따른 홈 페이지 광고 방법에 의하면, 홈페이지 데이터에는 홈 페이지 주요 내용 정보(20)와 광고 정보(22) 및 자바 스크립트 명령 정보(24)를 포함한다.

본 실시예에서, 상기 자바 스크립트 명령 정보(24)는 홈 페이지 주요 내용 정보(20)와 광고 정보(22)를 별도의 창으로 클라이언트 컴퓨터의 화면상에 디스플레이하기 위한 소정의 계층 기능을 수행하는 적어도 하나이상의 프로그램 코드를 포함한다. 또한, 본 실시예에서 상기 자바 스크립트 명령 정보(24)는 외부 운영체제 내의 타이머값 교환에 따라 홈 페이지 주요 내용 정보(20)와 광고 정보(22)를 선택적으로 디스플레이되도록 초기화하는 소정의 온로드 이벤트(onload event) 기능을 수행하는 프로그램 코드를 포함한다.

본 실시예에서 자바 스크립트 명령 정보는 클라이언트 컴퓨터의 운영 체제상에서 동작하는 소정의 멀티 플랫폼을 구현하기 위한 객체 지향 프로그래밍 언어로 이루어지며, 특히, 선마이크로시스템즈(등록상표: Sun Microsystems)사에서 개발한 프로그래밍 언어로 이루어진다.

도 3에는 도 2의 구조를 가지는 홈페이지 데이터를 서버 컴퓨터에서 클라이언트 컴퓨터로 전송하는 과정을 설명하기 위한 도면을 나타내었다. 도 3을 참조하면, 도 2의 구조를 가지는 홈페이지 데이터(22+ 22+ 24: 도 2 참조, 여기서 "+"는 각 프

로그래밍 코드를 포함하는 것을 나타냄)를 서버 컴퓨터(30)에서 인터넷(32)으로 전송한다. 인터넷(32)을 통하여 서버 컴퓨터(30)에서 제공하는 홈페이지에 접속한 단말기들(34, 36, 38)은 HTTP(Hyper-Text Transfer protocol) 프로토콜에 따라 홈페이지 데이터를 수신한다.

홈페이지 데이터내에 포함되어 있는 객체 지향 프로그래밍 언어 형태의 프로그램 코드들은 홈페이지 데이터를 수신한 단말기들(34, 36, 38), 즉, 클라이언트 컴퓨터들은 브라우저 애플리케이션 내에 설치되어 있는 자바 스크립트 프로그램에 의하여 클라이언트 컴퓨터의 운영 체제상에서 동작한다.

도 4에는 도 1의 실시예에 따른 홈페이지 광고 방법을 사용하여 전송된 홈페이지 데이터가 클라이언트 컴퓨터에서 실행되는 과정을 나타내었다. 도 4를 참조하면, 브라우저 애플리케이션(40) 내에 설치되어 있는 자바 스크립트 프로그램은 자바 스크립트를 실행하는 자바 스크립트 실행부(420)로서 칭할 수 있다. 또한, 자바 스크립트 실행부(420)는 계층(layer) 기능 수행부(422)와 온로드 이벤트 기능 수행부(424)를 구비한다.

계층(layer) 기능 수행부(422)는 자바 스크립트의 계층 기능을 사용하여 홈페이지 데이터를 로딩할 때 숨김(hidden) 제어 신호를 출력함으로써 광고 화면 정보는 숨김(hidden)으로 하고 홈페이지 주요 내용 정보만 화면상에 나타나도록 제어한다.

홈페이지 데이터가 브라우저 애플리케이션으로 모두 입력되면 온로드 이벤트 기능 수행부(424)는 타이머 기동 신호(start\_timer)를 출력하여 운영체제(OS: operating system) 영역(44) 내의 타이머(440)를 기동시킨다. 타이머(440)는 타이머 기동 신호(start\_timer)에 응답하여 타이머 값(timer\_value)을 증가시킨다. 또한, 온로드 이벤트 기능 수행부(424)는 입력된 타이머 값(timer\_value)이 소정의 임계값에 도달하면 숨김으로 설정되어 있던 광고 화면을 나타나게 하기 위하여 광고 정보 표시 신호(disadv)를 출력한다. 브라우저 애플리케이션(40)은 광고 화면 표시 신호(disadv)에 응답하여 별도의 창으로 표시되는 광고 정보를 화면상에 나타낸다.

한편, 사용자가 키보드나 마우스를 조작하면 운영체제 영역(44)는 각각 사용자의 조작이 있음을 나타내는 일종의 인터럽트 신호인 마우스 이벤트 신호(event\_mouse)와 키보드 이벤트 신호(event\_keyb)를 발생한다. 타이머(44)에 마우스 이벤트 신호(event\_mouse)와 키보드 이벤트 신호(event\_keyb)가 입력되면 타이머(440)는 리셋된다. 타이머(440)가 리셋되면 온로드 이벤트 기능 수행부(424)는 홈페이지 주요 내용 정보 표시 신호(disadv\_homemain)를 출력한다. 브라우저 애플리케이션(40)은 홈페이지 주요 내용 정보 표시 신호(disadv\_homemain)에 응답하여 별도의 창으로 표시되는 홈페이지 주요 내용 정보를 화면상에 나타낸다.

도 5a 내지 도 5c에는 도 1의 실시예에 따른 홈페이지 광고 방법을 사용하여 전송된 홈페이지 데이터가 클라이언트 컴퓨터의 화면상에서 디스플레이되는 동작을 설명하기 위한 화면의 예를 나타내었다. 도 5a 내지 도 5c를 참조하면, 상기 홈페이지 광고 방법에 따르면, 홈페이지 윈도우가 포커스(focus)를 잃게 되면 숨겨진 광고 화면창(504)을 홈페이지 화면창(502)의 위로 나타내고, 타이머(440)로부터 출력되는 타이머값(timer\_value)은 더 이상 증가하지 않는다. 또한, 홈페이지 윈도우가 포커스(focus)를 얻게되면 광고 화면창(508)이 홈페이지 화면창(506)의 뒤로 숨겨지고 홈페이지 화면창(506)이 나타나며, 타이머(440)가 리셋됨으로써 타이머값(timer\_value)이 증가된다.

상기 홈페이지 광고 방법에 따르면, 초기에 홈페이지 데이터를 로딩할 때는 광고 화면창이 숨겨지고 사용자가 일정 시간 동안 키보드나 마우스를 조작하지 않거나 홈페이지 윈도우의 포커스를 잃고 있는 경우에는 광고 화면창이 나타난다. 반면에, 사용자가 키보드나 마우스를 조작하거나 홈페이지 윈도우의 포커스를 얻은 경우에는 광고 화면창이 숨겨지고 홈페이지 광고 화면창이 화면상에 나타난다.

따라서, 상기 홈페이지 광고 방법에 따르면, 광고 화면들에 의하여 홈페이지 화면이 복잡해지는 것을 방지할 수 있고, 사용자가 키보드나 마우스를 조작하지 않는 경우에만 숨겨져 있던 광고 화면을 나타내어 줌으로써 사용자를 배려한 광고를 수행할 수 있고, 사용자의 주의를 효과적으로 끌 수 있다.

도 6에는 본 발명의 다른 실시예에 따른 홈페이지 광고 방법에서 사용하는 홈페이지 데이터의 구조를 나타내었다. 도 6을 참조하면, 본 발명의 다른 실시예에 따른 홈페이지 광고 방법에 의하면, 홈페이지 데이터에는 홈페이지 주요 내용 정보(60)와 광고 정보(62) 및 자바 스크립트 명령 정보(64)를 포함한다.

본 실시예에서, 상기 자바 스크립트 명령 정보(64)는 광고 정보(62)가 홈 페이지 주요 내용 정보(60)에 대하여 숨겨지는 소정의 계층 기능을 수행하는 프로그램 코드를 포함한다. 또한, 본 실시예에서 상기 자바 스크립트 명령 정보(24)는 외부 운영체제 내의 타이머값 교환에 따라 광고 정보가 홈페이지 화면상에서 선택적으로 디스플레이되고 광고 정보의 표시 위치가 이동되도록 하는 소정의 액티브엑스(ActiveX) 기능을 수행하는 프로그램 코드를 포함한다.

본 실시예에서 자바 스크립트 명령 정보는 클라이언트 컴퓨터의 운영 체제상에서 동작하는 소정의 멀티 플랫폼을 구현하기 위한 객체 지향 프로그래밍 언어로 이루어지며, 도 2를 참조하여 설명한 실시예에서와 같이 선마이크로시스템즈(등록상표: Sun Microsystems)사에서 개발한 프로그래밍 언어로 이루어진다.

이제, 도 3을 참조하여 설명한 바와 같이 도 6의 구조를 가지는 홈페이지 데이터를 서버 컴퓨터(30)에서 인터넷(32)으로 전송한다. 인터넷(32)을 통하여 서버 컴퓨터(30)에서 제공하는 홈페이지에 접속한 단말기들(34, 36, 38)은 HTTP (Hyper-Text Transfer protocol) 프로토콜에 따라 홈페이지 데이터를 수신한다.

홈페이지 데이터내에 포함되어 있는 객체 지향 프로그래밍 언어 형태의 프로그램 코드들은 홈페이지 데이터를 수신한 단말기들(34, 36, 38), 즉, 클라이언트 컴퓨터들은 브라우저 애플리케이션 내에 설치되어 있는 자바 프로그램에 의하여 클라이언트 컴퓨터의 운영 체제상에서 별도의 멀티 플랫폼으로서 동작한다.

도 7에는 도 6의 실시예에 따른 홈 페이지 광고 방법을 사용하여 전송된 홈페이지 데이터가 클라이언트 컴퓨터에서 실행되는 과정을 나타내었다. 도 7을 참조하면, 브라우저 애플리케이션(70) 내에 설치되어 있는 자바 프로그램은 자바 스크립트를 실행하는 자바 스크립트 실행부(720)로서 칭할 수 있다. 또한, 자바 스크립트 실행부(720)는 계층(layer) 기능 수행부(722)와 액티브엑스 기능 수행부(724)를 구비한다.

계층(layer) 기능 수행부(722)는 홈 페이지 주요 내용 정보(60)에 대하여 숨겨지는 자바 스크립트의 계층 기능을 사용하여 홈페이지 데이터가 브라우저 애플리케이션(70)으로 모두 입력되면 숨김(hidden) 제어신호를 출력함으로써 광고 화면 정보는 숨김(hidden)으로 하고 홈페이지 주요 내용 정보만 화면상에 나타나도록 제어한다.

홈페이지 데이터가 브라우저 애플리케이션으로 모두 입력되면 액티브엑스 기능 수행부(724)는 타이머 기동 신호(start\_timer)를 출력하여 운영체제(OS: operating system) 영역(74) 내의 타이머(740)를 기동시킨다. 타이머(740)는 타이머 기동 신호(start\_timer)에 응답하여 타이머 값(timer\_value)을 증가시킨다.

또한, 홈페이지 데이터내에 포함되는 상기 자바 스크립트 명령 정보(24)에는 외부 운영체제 내의 타이머값 교환에 따라 광고 정보가 홈페이지 화면상에서 선택적으로 디스플레이되고 광고 정보의 표시 위치가 이동되도록 하는 소정의 액티브엑스(ActiveX) 기능을 수행하는 프로그램 코드를 포함하므로, 액티브엑스 기능 수행부(724)는 상기 프로그램 코드를 실행한다. 그 결과로써, 액티브엑스 기능 수행부(724)는 입력된 타이머 값(timer\_value)이 소정의 제1 임계값에 도달하면 숨김으로 설정되어 있던 광고 화면을 나타나게 하기 위하여 광고 정보 표시 신호(disp\_adv)를 출력한다. 브라우저 애플리케이션(40)은 광고 화면 표시 신호(disp\_adv)에 응답하여 광고 정보를 화면상에 나타낸다.

또한, 시간이 경과함에 따라 증가되는 타이머 값(timer\_value)이 소정의 제2 임계값에 도달하면, 계층(layer) 기능 수행부(722)는 광고 화면을 숨김으로 설정하기 위하여 숨김 제어신호(hidden)를 출력한다.

따라서, 광고 정보는 홈페이지 화면내에서 시간에 따라 선택적으로 디스플레이된다. 또한, 상기 광고 정보는 그 표시 위치가 이동될 수 있다. 상기 표시 위치는, 홈페이지상의 임의의 위치로 이동되도록 설정되거나, 이동시키고 하는 위치값을 저장하고, 상기 위치값에 의하여 지정된 위치로 이동되어 표시되도록 설정될 수 있다.

도 8a 내지 도 8c에는 도 6의 실시예에 따른 홈 페이지 광고 방법을 사용하여 전송된 홈페이지 데이터가 클라이언트 컴퓨터의 화면상에서 디스플레이되는 동작을 설명하기 위한 화면의 예를 나타내었다. 도 8a 내지 도 8c를 참조하면, 상기 홈페이지 광고 방법에 따르면, 홈페이지 데이터가 모두 로딩된 이후 소정의 시간 동안에는 광고 화면 영역(802)에는 아무것도 나타나어지지 않는다. 하지만, 일정한 시간이 경과하면 광고 정보(804)가 나타난다. 다시, 다시 일정한 시간이 경과한 다음에는 홈페이지에서 사라진다. 또한, 광고 위치가 이동되도록 설정된 경우에는 광고 정보(806)은 홈페이지상의 소정의 위치들 또는 임의의 위치들로 이동된다.

상기 홈 페이지 광고 방법에 따르면, 초기에 홈페이지 데이터를 로딩할 때는 광고 화면창이 숨겨지고 일정한 시간이 경과하면 광고 정보를 일정 시간 간격 동안 배너 광고를 화면에 나타낸 다음 사라진다. 또한, 상기 광고 정보는 화면에 나타내어지는 동안 시간에 따라 홈페이지 화면상에서 위치가 이동될 수 있다. 또한, 배너 광고 형태로 표시되는 광고 정보들을 클릭하면 해당 광고 정보의 사이트로 이동할 수 있다.

따라서, 상기 홈페이지 광고 방법에 따르면, 광고 화면들에 의하여 홈페이지 화면이 복잡해지는 것을 방지할 수 있고, 사용자의 주의를 효과적으로 끌 수 있다.

또한, 상기와 같은 본 발명에 따른 홈페이지 광고 방법은 개인용 또는 서버급의 컴퓨터내에서 실행되는 프로그램으로 작성 가능하다. 상기 프로그램을 구성하는 프로그램 코드들 및 코드 세그먼트들은 당해 분야의 컴퓨터 프로그래머들에 의하여 용이하게 추론될 수 있다. 또한, 상기 프로그램은 컴퓨터 독취 가능 기록 매체에 저장될 수 있다. 상기 기록 매체는 자기 기록매체, 광기록 매체, 및 전파 매체를 포함한다.

### 발명의 효과

상술한 바와 같이 본 발명에 따르면 광고 화면들에 의하여 홈페이지 화면이 복잡해지는 것을 방지할 수 있고, 사용자의 주의를 효과적으로 끌 수 있다.

### (57) 청구의 범위

#### 청구항 1.

네트워크로 접속된 서버 컴퓨터와 클라이언트 컴퓨터들 사이에서 서버 컴퓨터로부터 클라이언트 컴퓨터에 광고 정보를 포함하는 홈페이지 데이터를 전송하는 홈페이지 광고 방법에 있어서,

(a) 클라이언트 컴퓨터의 운영 체제상에서 동작하는 소정의 멀티 플랫폼을 구현하기 위한 소정의 객체 지향 프로그래밍 언어를 사용하여, 홈 페이지 주요 내용 정보와 광고 정보를 별도의 창으로 화면상에 디스플레이하기 위한 소정의 계층 기능을 수행하는 적어도 하나 이상의 프로그램 코드를 포함하는 홈페이지 데이터를 서버 컴퓨터에서 네트워크 상으로 전송하는 단계;를 포함하는 것을 특징으로 하는 홈 페이지 광고 방법.

#### 청구항 2.

제1항에 있어서, 상기 프로그램 코드는,

외부 운영체제 내의 타이머값 교환에 따라 홈 페이지 주요 내용 정보와 광고 정보를 선택적으로 디스플레이되도록 초기화하는 소정의 온로드 이벤트 기능을 수행하는 적어도 하나 이상의 프로그램 코드를 더 포함하는 것을 특징으로 하는 홈페이지 광고 방법.

#### 청구항 3.

네트워크로 접속된 서버 컴퓨터와 클라이언트 컴퓨터들 사이에서 서버 컴퓨터가 클라이언트 컴퓨터로 광고 정보를 포함하는 홈페이지 데이터를 전송하는 홈페이지 광고 방법에 있어서,

(a) 클라이언트 컴퓨터의 운영 체제상에서 동작하는 소정의 멀티 플랫폼을 구현하기 위한 소정의 객체 지향 프로그래밍 언어를 사용하여, 광고 정보가 홈 페이지 주요 내용 정보에 대하여 숨겨지는 소정의 계층 기능을 수행하는 적어도 하나 이상의 프로그램 코드를 포함하는 홈페이지 데이터를 네트워크 상으로 전송하는 단계;를 포함하는 것을 특징으로 하는 홈페이지 광고 방법.

#### 청구항 4.

제3항에 있어서, 상기 프로그램 코드는,

외부 운영체제 내의 타이머값 교환에 따라 광고 정보가 홈페이지 화면상에서 선택적으로 디스플레이되고 광고 정보의 표시 위치가 이동되도록 하는 소정의 액티브엑스 기능을 수행하는 적어도 하나 이상의 프로그램 코드를 더 포함하는 것을 특징으로 하는 홈페이지 광고 방법.

#### 청구항 5.

제4항에 있어서, 상기 표시 위치는,

임의로 이동되도록 설정되거나, 이동시키고 하는 위치값을 저장하고, 상기 위치값에 의하여 지정된 위치로 이동되어 표시되도록 설정되는 것을 특징으로 하는 홈페이지 광고 방법.

#### 청구항 6.

네트워크로 접속된 서버 컴퓨터와 클라이언트 컴퓨터들 사이에서 서버 컴퓨터가 클라이언트 컴퓨터로 전송하는 광고 정보를 포함한 홈페이지 데이터를 저장하는 컴퓨터 독취 가능 기록매체에 있어서,

(a) 클라이언트 컴퓨터의 운영 체제상에서 동작하는 소정의 멀티 플랫폼을 구현하기 위한 소정의 객체 지향 프로그래밍 언어를 사용하여, 홈페이지 주요 내용 정보와 광고 정보를 별도의 창으로 화면상에 디스플레이하기 위한 소정의 계층 기능을 수행하는 적어도 하나 이상의 프로그램 코드;를 저장하는 것을 특징으로 하는 컴퓨터 독취 가능 기록 매체.

#### 청구항 7.

제6항에 있어서, 상기 프로그램 코드는,

외부 운영체제 내의 타이머값 교환에 따라 홈페이지 주요 내용 정보와 광고 정보를 선택적으로 디스플레이되도록 초기화하는 소정의 온로드 이벤트 기능을 수행하는 적어도 하나 이상의 프로그램 코드를 더 포함하는 것을 특징으로 하는 컴퓨터 독취 가능 기록 매체.

#### 청구항 8.

네트워크로 접속된 서버 컴퓨터와 클라이언트 컴퓨터들 사이에서 서버 컴퓨터가 클라이언트 컴퓨터로 전송하는 광고 정보를 포함한 홈페이지 데이터를 저장하는 컴퓨터 독취 가능 기록매체에 있어서,

(a) 클라이언트 컴퓨터의 운영 체제상에서 동작하는 소정의 멀티 플랫폼을 구현하기 위한 소정의 객체 지향 프로그래밍 언어를 사용하여, 광고 정보가 홈페이지 주요 내용 정보에 대하여 숨겨지는 소정의 계층 기능을 수행하는 적어도 하나 이상의 프로그램 코드;를 저장하는 것을 특징으로 하는 컴퓨터 독취 가능 기록매체.

#### 청구항 9.

제8항에 있어서, 상기 프로그램 코드는,

외부 운영체제 내의 타이머값 교환에 따라 광고 정보가 홈페이지 화면상에서 선택적으로 디스플레이되고 광고 정보의 표시 위치가 이동되도록 하는 소정의 액티브엑스 기능을 수행하는 적어도 하나 이상의 프로그램 코드를 더 포함하는 것을 특징으로 하는 컴퓨터 독취 가능 기록매체.

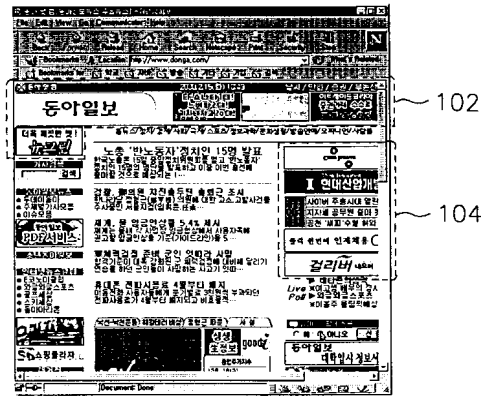
청구항 10.

제9항에 있어서, 상기 표시 위치는,

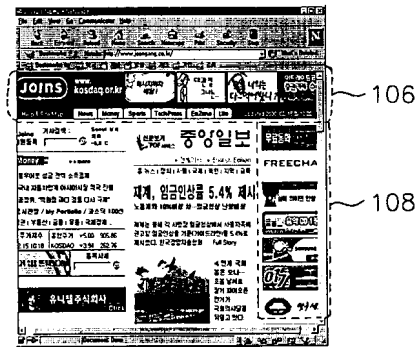
임의로 이동되도록 설정되거나, 이동시키고 하는 위치값을 저장하고, 상기 위치값에 의하여 지정된 위치로 이동되어 표시 되도록 설정되는 것을 특징으로 하는 컴퓨터 독취 가능 기록매체.

도면

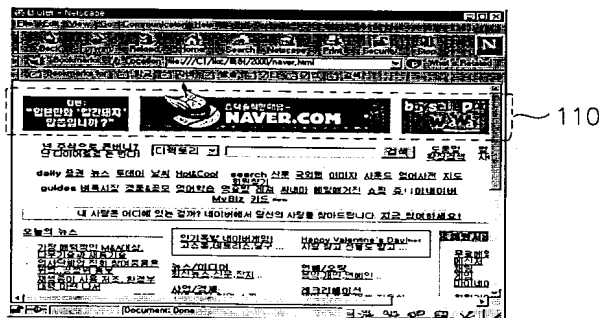
도면1a



도면1b

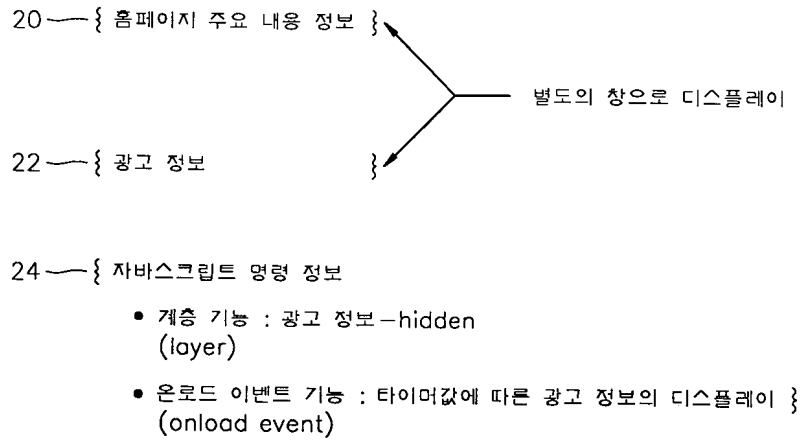


도면1c

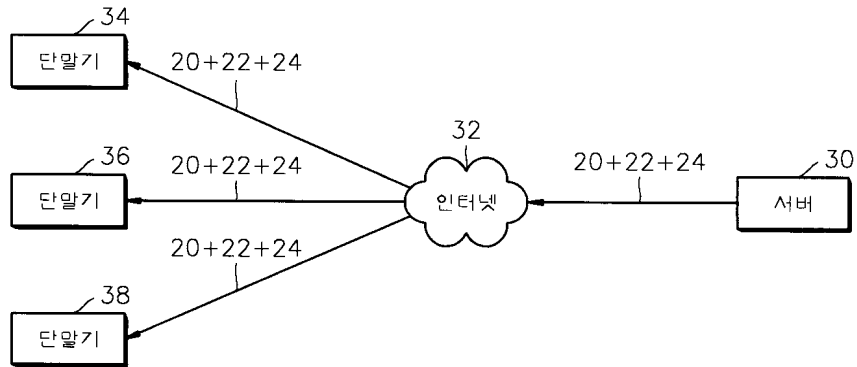




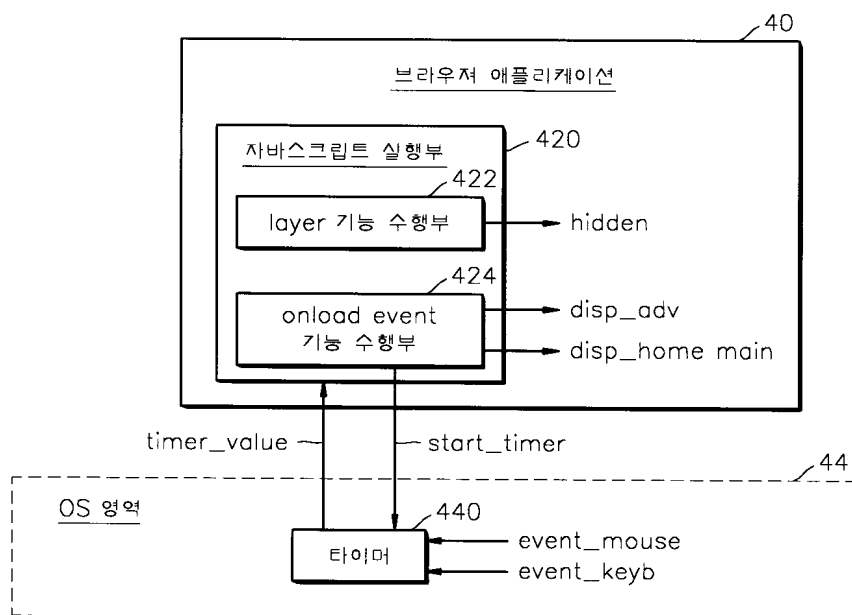
도면2



도면3

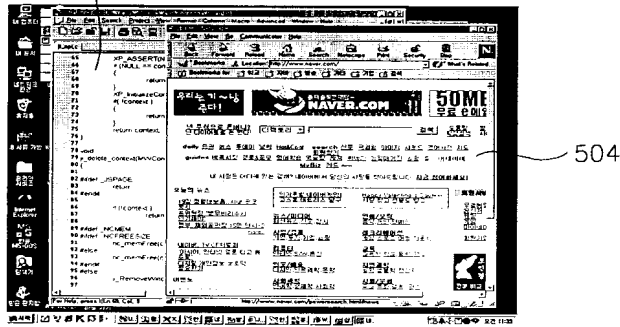


도면4



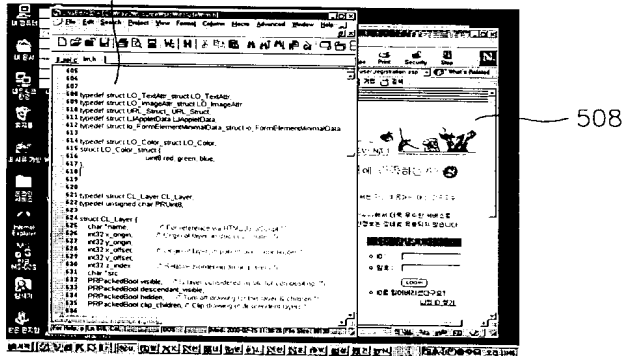
도면5a

502



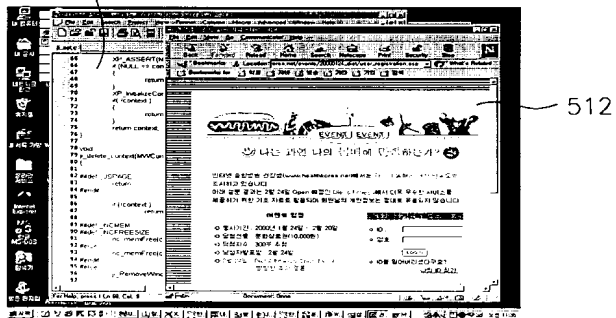
도면5b

506



도면5c

510



도면6

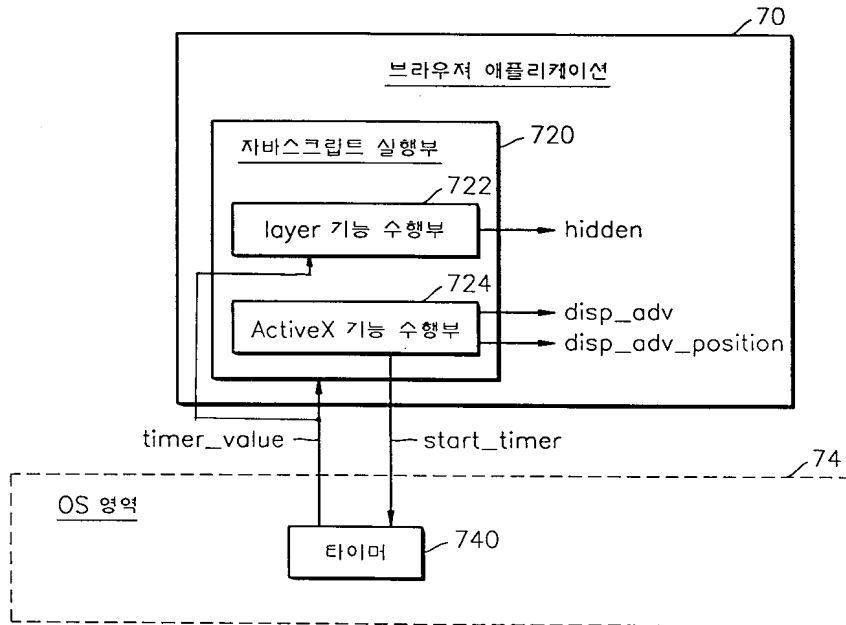
60 — { 홈페이지 주요 내용 정보 }

62 — { 광고 정보 }

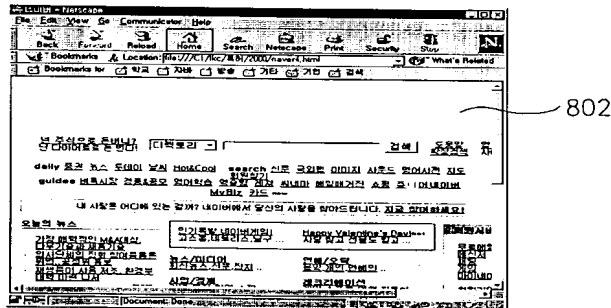
64 — { 자바스크립트 명령 정보 }

- 계층(layer) 기능 : 광고 정보-hidden
- 액티브 엑스(ActiveX) 기능 : 타이머값에 따른  
광고 정보의 디스플레이 및 위치 이동 }

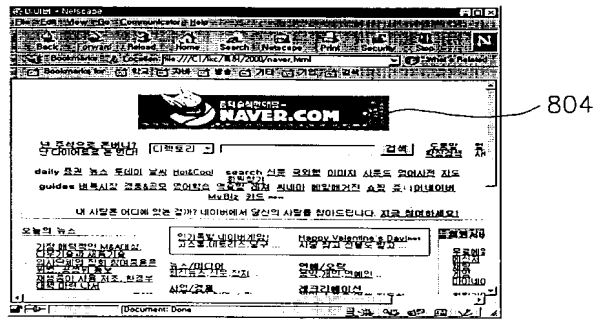
도면7



도면8a



도면8b



도면8c

